

PRELIMINARY RESEARCH ABOUT THE FORMULATION AND DEVELOPMENT OF DESIGN OF MONOLITHIC ENTREPRENEURSHIP CURRICULUM

by Feri Tirtoni

Submission date: 17-Jul-2018 02:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 983106686

File name: d_PDF_JURNAL_JPDN_UNP_-_feri_tirtoni_feri_1.docx (20.73K)

Word count: 3688

Character count: 25604

PRELIMINARY RESEARCH ABOUT THE FORMULATION AND DEVELOPMENT OF DESIGN OF MONOLITHIC ENTREPRENEURSHIP CURRICULUM

(Study At Civics Course In Elementary School Teacher Education Program
Faculty Of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Sidoarjo)

Feri Tirtoni & Fidaus Su'udiyah

feri.tirtoni@umsida.ac.id, fidausuudiyah@umsida.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstract: The draft of entrepreneurship curriculum design in monolithic program of PGSD Faculty of Teacher Training and Education Faculty of Muhammadiyah University of Sidoarjo (UMSIDA), an entrepreneurship-based curriculum design which will be internalized in the course of PKN and all student activities activities both inside and outside the campus so as to provide the impact that affects the life skills of students after graduating from college. This research uses the research and development approach of the Dick and Carey development model through step 1 analysis which contains three procedural steps in the Dick and Carey development model among which analyzes the need to identify the purpose of developing the design of the entrepreneurship curriculum monolithics on the subject of Civics (asses needs to identify goals), analyze instructional analysis, **analyze learners and contexts**, 2) **develop, design**, and 4) implementation (implementation). Based on result of trial I with average score 4.1 with good criterion and trial II with average score 4.5 with very good criterion which have been conducted in this research found new data that course of PKN in Prodi PGSD will can run more interesting if the lecturers are interested in doing a development in the learning process. Such as by using the learning system of Civics courses with the integration of entrepreneurship character in monolithic. This is shown so that the students to have an interest in the process of learning Civics and at the time of learning Civics not only learn the theory materials, but also can learn about the character values. After studying by using integration of entrepreneurship character in monolithic at Civic course, it seems that there is a change to student's learning style, so that orientation is more to develop a personality and character of student to have more analytical and critical attitude. The result of the learning process also shows the students are more responsive to all events and events that exist and occur around the social environment, this began to appear when students make presentations on ideas and ideas that will be done when they are back in the community, there is a material discussed will always be linked about the role of a prospective teacher to the life of the surrounding community.

Keywords: preliminary research, curriculum, entrepreneurship, Civic

PRELIMINARY RESEARCH TENTANG PERUMUSAN DAN PENGEMBANGAN DESAIN KURIKULUM *ENTREPRENEURSHIP* SECARA MONOLITIK

(Studi pada Mata Kuliah PKn di Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

Abstrak: Draft desain kurikulum *entrepreneurship* secara monolitik di prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), yaitu sebuah desain kurikulum berbasis *entrepreneurship* yang nantinya akan di internalisasikan pada mata kuliah PKn dan seluruh aktifitas kegiatan mahasiswa baik di dalam maupun di luar kampus sehingga memberikan dampak yang berpengaruh terhadap *life skill* mahasiswa setelah lulus dari perguruan tinggi. penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pengembangan Dick dan Carey dengan melalui tahap 1) analisis (*analyze*) yang memuat tiga langkah prosedural pada model pengembangan Dick and Carey di antaranya menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan dari pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship* secara monolitik pada mata kuliah PKn (*asses needs to identity goals*), menganalisis intruksional (*conduct instructional analysis*), dan menganalisis pembelajar dan konteks (*analysis learners and contexts*), 2) pengembangan (*develop*), 3) desain (*design*), dan 4) implementasi (*implement*). Berdasarkan hasil uji coba I dengan rata-rata skor 4,1 dengan kriteria baik dan uji coba II dengan rata-rata skor 4,5 dengan kriteria sangat baik yang telah dilaksanakan pada penelitian ini ditemukan sebuah data baru bahwa mata kuliah PKn pada prodi PGSD akan bisa berjalan lebih menarik jika para dosen berminat untuk melakukan sebuah pengembangan dalam prose pembelajaran. Seperti dengan menggunakan sistem pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik. Hal ini ditunjukkan agar mahasiswa agar memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran PKn dan pada saat pembelajaran PKn tidak hanya mempelajari materi teori saja, tapi juga dapat belajar tentang nilai-nilai karakter. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik pada mata kuliah PKn mulai nampak adanya perubahan terhadap gaya belajar mahasiswa, sehingga orientasinya adalah lebih pada mengembangkan sebuah kepribadian dan karakter mahasiswa untuk lebih memiliki sikap analisis serta kritis. Hasil dari proses pembelajaran juga menunjukan mahasiswa lebih responsif terhadap segala kejadian dan peristiwa yang ada dan terjadi disekitar lingkungan sosialnya, hal ini mulai nampak pada saat mahasiswa melakukan presentasi terhadap gagasan dan ide yang akan dilakukan pada saat mereka kembali berada pada lingkungan masyarakat, ada materi yang dibahas akan selalu dikaitkan mengenai peran seorang calon guru terhadap kehidupan masyarakat sekitar.

Kata kunci: *preliminary research* , kurikulum, *entrepreneurship*, PKn

PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara-cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum dapat diartikan sebagai keseluruhan pengalaman, yang tak terarah dan terarah, terutama kepada perkembangan kebolehan individu atau satu ciri latihan pengalaman langsung

4 secara sadar digunakan oleh sekolah untuk melengkapi dan menyempurnakan pembedahannya (Bobbitt, 2014). Penerapan Kurikulum atau biasa disebut juga implementasi kurikulum, berusaha menransfer perencanaan kurikulum ke dalam tindakan operasional. Evaluasi kurikulum merupakan tahap akhir dari pengembangan kurikulum untuk menentukan seberapa besar hasil-hasil pembelajaran, tingkat ketercapaian program-program yang telah direncanakan, dan hasil-hasil kurikulum itu sendiri (Jackson, 1991).

Dewasa ini banyak universitas yang mencoba untuk mengembangkan berbagai jenis pendekatan internalisasi kurikulum monolitik yang memberikan dampak yang berpengaruh terhadap *life skill* mahasiswa setelah lulus dari perguruan tinggi. Hal itu bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk survive dengan beberapa alternatif tindakan diri mereka khususnya dalam hal ini berkaitan dengan para mahasiswa keguruan yang diharapkan memiliki cara strategi untuk bisa menciptakan sebuah lapangan pekerjaan sampingan diluar aktivitas profesi pendidik, namun tetap berada pada koridor dan *front line* bidang pendidikan. Jadi pada intinya mereka dapat mengaktualisasi jiwa *enterprenuership* nya namun, masih dalam linear bidang pendidikannya. Hal tersebut adalah sebuah hal yang harus mulai di internalisasikan sejak mahasiswa masuk pada jenjang perguruan tinggi di semester awal, agar mereka memiliki idealisme dalam melakukan improvisasi jiwa *enterprenuership* sejak dini. Hal ini tentunya diperlukan sebuah rekonstruksi kurikulum plus untuk mendukung implementasi program tersebut.

Adapula data penelitian dari Feri Tirtoni, dengan judul “Preliminary research Tentang Respon Mahasiswa S1-PGSD Umsida terhadap Kurikulum Entrepreneurship Secara Monolitik di Prodi PGSD FKIP UMSIDA” pada tahun. yang menyatakan bahwa (1) 91% mahasiswa menginginkan adanya sebuah pembekalan keterampilan dalam hal *enterpreneurship* agar setelah lulus dari universitas bisa mengembangkan sebuah keterampilan berwirausaha sesuai dengan liniearitas pendidikan yang telah di tempuh, (2) 95 % mahasiswa menginginkan adanya sebuah pembekalan keterampilan dalam hal *enterpreneurship* agar setelah lulus dari universitas bisa mengembangkanketerampilanberwiraswasta sesuai dengan linieritas pendidikannya sebagai seorang guru. Hasil dari wawancara dari para alumni S1-PGSD FKIP UMSIDA, bahwa 87% alumni memiliki pekerjaan sampingan yang tidak linier dengan pendidikannya sebagai seorang guru, seperti bisnis berjualan online baju, alat kosmetik, makanan ringan kemasan dll.

Maka dari latar belakang diatas, kami menetapkan sebuah judul pada penelitian ini dengan judul “Preliminary Research Tentang Perumusan dan Pengembangan Desain Kurikulum Entrepreneurship Secara Monolitik di Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA “. Dengan sebuah harapan para mahasiswa ini nantinya bisa mendapat suatu keterampilan *life skill entrepreneurship* melalui intergrasi kurikulum yang dilakukan di setiap rancangan acara perkuliahan dan satuan acara perkuliahan pada

tiap mata kuliah yang mahasiswa yang tempuh saat pendidikan strata 1 PGSD di FKIP UMSIDA.

Dalam rangka pelaksanaan program pada penelitian ini dan perumusan serta pengembangan desain kurikulum entrepreneurship secara monolitik pada mata kuliah PKn di PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA di lingkup internal universitas maka perlu dirumuskan sebuah metode guna mencapai *goal* yang diinginkan nantinya.

Metode Desain Perencanaan

Adapun rencana didalam penelitian ini nantinya yang akan ditemukan adalah sebuah draft desain kurikulum *entrepreneurship* secara monolitik di Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA, yaitu sebuah desain kurikulum berbasis *entrepreneurship* yang akan muncul sebagai sebuah mata kuliah dan nantinya akan di internalisasikan kepada setiap mata kuliah dan seluruh aktifitas kegiatan mahasiswa baik di dalam maupun di luar kampus sehingga memberikan dampak yang berpengaruh terhadap *life skill* mahasiswa setelah lulus dari perguruan tinggi. Rencana jangka waktu dari penelitian ini adalah dimulai dari bulan Oktober minggu ke 4 hingga Februari 2018. Sehingga nantinya dengan adanya perumusan dan pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship* secara monolitik di PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA bisa menjadikan nilai positif dan menjadikan sebuah nilai tambah bagi kualitas output lulusan sarjana S1 PGSD FKIP UMSIDA, dan dampak pengiring yang diharapkan juga nantinya adalah semakin bertambahnya jumlah calon mahasiswa peminat pendidikan calon guru khususnya pada program studi yang ada di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA

METODE

Pendekatan Penelitian

Untuk merencanakan sebuah penelitian yang telah disusun oleh peneliti berdasar pada analisis masalah yang ada, kemudian dilakukan survey lapangan untuk memastikan bahwa penerima manfaat penelitian benar-benar membutuhkan manfaat dari penelitian ini nantinya. Sedangkan dalam perencanaan monitoring, langkah awal dibuat dahulu panduannya mengacu pada *logframe* yang sudah dibuat, sehingga memudahkan bagi petugas monitoring dan evaluasi dalam menjalankan tugasnya. pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model pengembangan Dick dan Carey dengan melalui tahap 1) analisis (*analyze*) yang memuat tiga langkah prosedural pada model pengembangan Dick and Carey di antaranya : menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan dari pengembangan desain kurikulum entrepreneurship secara monolitik pada mata kuliah PKn (*asses needs*

to identity goals), menganalisis intruksional (*conduct instructional analysis*), dan menganalisis pembelajar dan konteks (*analysis learners and contexts*), 2) pengembangan (*develop*), 3) desain (*design*), dan 4) implementasi (*implement*) merupakan langkah-langkah prosedural setelah melakukan tahapan analisi kebutuhan kurikulum yang inovatif saat ini. Ketiga langkah ini dilakukan secara prosedural berupa siklus yang dilakukan beberapa kali hingga ditemukan model pengembangan yang diharapkan selanjutnya pada tahapan kelima model hasil dari langkah-langkah prosedural develop-design-implement dievaluasi pada tahapan ke 5) evaluasi (*evaluate*), tahapan evaluasi berdasarkan model Dick and Carey ditempuh dengan dua cara, yakni evaluasi formatif.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pada tahap studi pendahuluan, data dikumpulkan menggunakan angket. Adapun data yang dikumpulkan adalah angket yang berisi mengenai tanggapan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran yang telah diterapkan oleh kurikulum lama, khususnya pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Data lain yang umum diambil adalah sebuah respon siswa yang di dalamnya berisi harapan tentang adanya inovasi kurikulum dalam pembelajaran mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Pada tahap pengembangan ditempuh dua langkah yang berkaitan dengan teknik pengumpulan data, yaitu: pertama, pengembangan desain model beserta perangkat pendukungnya (panduan). Kedua, verifikasi desain melalui forum workshop/ *focus group discussion* (FGD) untuk memberikan penilaian, masukan dan koreksi terhadap desain model yang dikembangkan oleh tim peneliti (Mantja, 2008). Pada tahap teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian dampak penerapan model yang dikembangkan terhadap hasil pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship* serta intensitas dukungan stakeholder dalam pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship*. Instrumen pengumpulan data masing-masing tahap penelitian, yaitu: (a) pada tahap studi pendahuluan digunakan angket (daftar pertanyaan) dan daftar centang (check list); (b) pada tahap pengembangan digunakan daftar pertanyaan dan daftar centang; dan (c) pada tahap validasi digunakan skala penilaian untuk menilai hasil pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship* dan intensitas dukungan stakeholders dalam pengembangan dan implementasi pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship* di prodi PGSD FKIP UMSIDA

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dijelaskan dalam tiga tahap (studi), yaitu tahap pendahuluan, pengembangan dan validasi. Pada tahap studi pendahuluan, temuan atau fakta-fakta tentang karakteristik kelompok universitas tentang ide pengembangan desain kurikulum *entrepreneurship*, dideskripsikan dan dianalisis (diinterpretasikan) secara

Feri, Preliminary Research Tentang Perumusan...

¹ kualitatif. Pada tahap pengembangan dan validasi model, pendekatan analisis yang digunakan adalah deskriptif dalam bentuk sajian data; demikian juga dalam ukuran keterterapan model (*applicability*) dianalisis secara deskriptif kualitatif (Mastiono, 2006).

³ **Metode Perumusan Indikator kinerja**

Indikator kinerja adalah ukuran kuantitatif yang menggambarkan tingkat pencapaian suatu sasaran atau tujuan yang ditetapkan berdasarkan *output* dan *outcome*.

Fungsi indikator kinerja adalah :

- 1) ³Memperjelas apa, berapa dan bagaimana kemajuan pelaksanaan kegiatan penelitian
- 2) Membangun dasar bagi pengukuran, analisis dan evaluasi kinerja.
- 3) Merupakan ukuran keberhasilan (akuntabilitas) pelaksanaan kegiatan penelitian dalam melaksanakan tugas dan fungsinya (Huberman, 2010)

Metode Evaluasi

Evaluasi merupakan rangkuman hasil pengukuran capaian penelitian selama tahun berjalan, yang berkontribusi terhadap capaian *outcome* yang ditetapkan dalam road map penelitian. Capaian kinerja output dan outcome diukur dengan menggunakan berbagai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Keseluruhan capaian kinerja merupakan ukuran keberhasilan program penelitian dalam pelaksanaan tugas dan fungsinya (Moleong, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Salah satu tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah desain kurikulum berbasis *entrepreneurship* yang nantinya akan di internalisasikan pada mata kuliah PKn. Untuk mencapai tujuan tersebut, terlebih dahulu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran dengan mengadopsi dan menggunakan model pengembangan Dick dan Carey seperti telah diuraikan pada metodologi penelitian. Dalam penelitian ini ⁹ dilakukan uji coba I, dan peneliti sendiri yang bertindak sebagai dosen pengajar. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah: (1) silabus dan rencana acara perkuliahan ; (2) buku ajar PKn berbasis *entrepreneurship* (buku ajar dan LKS termasuk di dalamnya), dan; (3) tes hasil belajar (THB). Pada penelitian ini telah dilaksanakan uji coba i di prodi S1 PGSD FKIP UMSIDA, pada kelas A pagi semester I.

Deskripsi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan, maka terlebih dahulu diberikan kepada pakar atau ahli untuk divalidasi. Adapun cakupan validasi oleh validator mencakup atau difokuskan pada tiga aspek yaitu isi, bahasa, dan format. Kelayakan perangkat pembelajaran ini

divalidasi oleh 2 orang pakar, dilihat dari aspek validasi perangkat pembelajaran dan tingkat kesulitan Buku ajar.

Pelaksanaan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan berupa RAP, Buku Ajar, dan THB oleh pakar atau ahli dalam penelitian berupa skor penilaian, koreksi dan saran. Hasil validasi berupa skor penilaian, koreksi dan saran inilah yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran. Hasil revisi kemudian dikonsultasikan dan ditelaah oleh peneliti, untuk disempurnakan. Perangkat pembelajaran yang telah dikonsultasikan dan ditelaah oleh validator dan dinyatakan telah sesuai dengan koreksi dan saran validator kemudian disepakati bahwa perangkat pembelajaran valid serta layak digunakan.

Penilaian terhadap RAP oleh dua orang validator berupa revisi dan saran untuk perbaikan RAP dan atas koreksi dan saran validator tersebut telah dilakukan perbaikan sebelum di uji cobakan di lapangan. masing-masing validator memberikan penilaian kelayakan terhadap RPP dengan skor rata-rata masing-masing komponen adalah format 4.25 dengan kriteria baik, isi 4.25 dengan kriteria baik, dan bahasa 4.15 dengan kriteria baik. Atas dasar penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa RAP yang telah dikembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi serta penyempurnaan sesuai dengan saran dan masukan.

Hasil Validasi Buku Ajar PKn berbasis *entrepreneurship*

Buku Ajar adalah merupakan salah satu komponen perangkat pembelajaran yang juga sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, oleh karenanya Buku Ajar juga perlu divalidasi. Dari hasil validasi oleh dua orang validator. Desainnya dibuat menarik, untuk membangkitkan motivasi mahasiswa. Saran dari validator ahli adalah agar kontens buku disusun lebih sistematis agar mahasiswa bisa memahami per level hingga sampai kepada pemahaman yang lengkap. -Worksheat didalamnya dilengkapi dengan instruksi khusus serta Penekanan pada contoh-contoh kongkrit lebih digali hasil penilaian validator terhadap tiga komponen aspek yang dinilai yaitu format adalah 4.40, isi 4.35, dan bahasa adalah 4.34. Dengan demikian berdasarkan data hasil skor rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa Buku Ajar memiliki kualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan sebagai perangkat pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengetahui efektifitas penerapan perangkat pembelajaran tersebut. Subjek penelitian uji coba I adalah mahasiswa PGSD kelas A Pagi Semester 1 sebanyak 30 orang mahasiswa sebagai sample. yang terdiri dari 28 perempuan dan 2 laki-laki. Pada pelaksanaan uji coba I dengan penerapan strategi *kontekstual learning* berbasis karakter *entrepreneurship*, peneliti bertindak sebagai dosen untuk dua kali pertemuan, di luar pelaksanaan pre-test satu kali pertemuan, dan satu kali pertemuan untuk post-test.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yaitu dalam bentuk rata-rata, proporsi, nilai dan persentase. Berikut ini hasil analisis data dari uji coba I yang meliputi keterlaksanaan RAP, aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar, respon mahasiswa terhadap pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik.

Hasil Respon Siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran

Untuk memperoleh data tentang bagaimana respon siswa setelah penerapan pembelajaran dapat kita lihat pada ringkasan rekapitulasi data tentang hasil analisis respon siswa. Skor rata-rata minat siswa terhadap penerapan pembelajaran pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik pada kegiatan uji coba I, diperoleh hasil yaitu tiga komponen dengan kategori baik yaitu, attention (perhatian) skor rata-rata 4.1, convidence (keyakinan) skor rata-rata 4.2, dan satisfaction (kepuasan) skor rata-rata 4.33, serta komponen relevance (keterkaitan) dengan kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 4.6. Pada uji coba ke II uji coba I, diperoleh hasil yaitu tiga komponen dengan kategori baik yaitu, attention (perhatian) skor rata-rata 4.5, convidence (keyakinan) skor rata-rata 4.5, dan satisfaction (kepuasan) skor rata-rata 4.5, serta komponen relevance (keterkaitan) dengan kategori sangat baik.

Hasil Belajar Mahasiswa

THB dalam penelitian ini ada dua yaitu THB proses dan THB produk. THB produk digunakan untuk mengukur penguasaan mahasiswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan untuk dua kali pertemuan pada pokok bahasan memahami peran aktif warga negara yang baik dalam pembangunan nasional di negara Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ketuntasan tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran strategi *kontekstual learning* berbasis integrasi nilai karakter *entrepreneurship* pada mata pelajaran PKn. Pada ujicoba I dan uji coba II dapat dikatakan tuntas apabila proporsi semua tujuan pembelajaran besarnya $(p) \geq 0,70$, sedangkan siswa dikatakan tuntas baik individu maupun klasikal jika proposi jawaban benar siswa $(p) \geq 0,70$. Ketuntasan tujuan pembelajaran setelah penerapan pembelajaran dengan strategi pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis THB diperoleh data tentang proporsi tujuan pembelajaran berkisar antara 0.80 sampai 100 dengan rata-rata 0.95, dengan demikian proporsi tujuan pembelajaran dikategori tuntas secara keseluruhan.

Hasil Pengembangan Draft perangkat pembelajaran melalui Penerapan Pembelajaran Pembelajaran Mata Kuliah PKn Dengan Integrasi Karakter *Entrepreneurship* Secara Monolitik

Adapun hasil yang diperoleh adalah mahasiswa mampu berfikir kritis dengan adanya penerapan pembelajaran pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik hal ini ditunjukkan pada aktivitas di dalam kelas Di mana Saat dosen memberikan sebuah studi kasus kepada mahasiswa kemudian dapat segera berpikir lebih mendalam serta mencari sebuah solusi alternatif yang baik, hal ini menunjukkan sebuah perubahan dimana pada pembelajaran lama. mahasiswa cenderung menjadi pendengar yang pasif. namun setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik pada mata kuliah PKn mulai nampak adanya perubahan terhadap gaya belajar mahasiswa, sehingga orientasinya adalah lebih pada mengembangkan sebuah kepribadian dan karakter mahasiswa untuk lebih memiliki sikap analisis serta kritis.

Hal lain nampak adalah mahasiswa mampu berfikir konstruktif pada saat pembelajaran di kelas terjadi, dimana hal ini tampak pada hasil pemahaman yang diperoleh mahasiswa secara individu telah mampu disusun dengan baik serta dipahami dengan baik sebagai bukti bahwa mahasiswa telah bisa melakukan pengembangan pola berfikir konstruktif melalui pemahaman ada poin-poin penting ada materi yang disampaikan. Mahasiswa lebih responsif terhadap segala kejadian dan peristiwa yang ada dan terjadi disekitar lingkungan sosialnya, hal ini mulai nampak pada saat mahasiswa melakukan presentasi terhadap Gagasan dan ide yang akan dilakukan pada saat mereka kembali berada pada lingkungan masyarakat, ada materi yang dibahas akan selalu dikaitkan mengenai Bagaimana peran seorang calon guru terhadap kehidupan masyarakat sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba I dan uji coba II yang telah dilaksanakan pada penelitian ini ditemukan sebuah data baru bahwa mata kuliah PKn pada prodi PGSD akan bisa berjalan lebih menarik jika para dosen berminat untuk melakukan sebuah pengembangan dalam prose pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan sistem pembelajaran mata kuliah PKn dengan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik. Hal ini ditunjukkan agar mahasiswa agar memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran PKn dan pada saat pembelajaran PKn tidak hanya mempelajari materi teori saja, tapi juga dapat belajar tentang nilai-nilai karakter. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan integrasi karakter *entrepreneurship* secara monolitik pada mata kuliah PKn mulai nampak adanya perubahan terhadap gaya belajar mahasiswa, sehingga orientasinya adalah lebih pada mengembangkan sebuah

Feri, Preliminary Research Tentang Perumusan...

kepribadian dan karakter mahasiswa untuk lebih memiliki sikap analisis serta kritis. Hasil dari proses pembelajaran juga menunjukkan mahasiswa lebih responsif terhadap segala kejadian dan peristiwa yang ada dan terjadi disekitar lingkungan sosialnya, hal ini mulai nampak pada saat mahasiswa melakukan presentasi terhadap gagasan dan ide yang akan dilakukan pada saat mereka kembali berada pada lingkungan masyarakat, ada materi yang dibahas akan selalu dikaitkan mengenai peran seorang calon guru terhadap kehidupan masyarakat sekitar.

Dengan adanya Perumusan dan Pengembangan Desain Kurikulum *Entrepreneurship* Secara Monolitik pada MK PKn di PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA diharapkan bisa menjadikan nilai Positif dan menjadikan sebuah nilai *Plus* atau nilai tambah bagi kualitas *output* lulusan sarjana S1 PGSD FKIP Umsida, sebab mahasiswa yang lulus nantinya tidak hanya terbekali dengan kemampuan akademis dan pedagogis saja, namun juga dibekali oleh sebuah *life skill* yang berupa karakter *Entrepreneurship* yang bermanfaat sebagai ilmu *survive* atau bekal hidup mahasiswa nantinya agar bisa menciptakan ide peluang usaha industry kreatif dibidang pendidikan sesuai dengan *background* ilmu mahasiswa yaitu Guru

SARAN

(1) Melakukan sebuah penelitian lanjutan atas data yang sudah didapatkan dengan *scope* mata kuliah serumpun sehingga bisa dilakukan sebuah perbandingan hasil penelitian ini nantinya. (2) Melakukan sebuah pengayaan referensi baik dari sumber buku lokal maupun buku luar negeri serta jurnal penelitian dari dalam maupun luar negeri untuk memperkuat dasar riset selanjutnya. (3) Melakukan sebuah rekonstruksi media pembelajaran PKn bagi mahasiswa agar lebih *uptodate* dalam menjawab perkembangan globalisasi dari segi perkembangan IPTEKS.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg & Gall., 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif*. New York: MacMillan Publishing Company
- Tirtoni, F. 2016. Preliminary research Tentang Respon Mahasiswa S1-PGSD Umsida terhadap Kurikulum *Entrepreneurship* Secara Monolitik di Prodi PGSD FKIP UMSIDA . (Penelitian tidak dipublikasikan)
- Bobbitt, F. 2014. Integrasi Kurikulum Enterprenuership dan teori pendekatannya. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Jackson, P. W. 1991. *Handbook of Research on Curriculum*. New York: MacMillan Publishing Company

Feri, Preliminary Research Tentang Perumusan...

Mantja, W. 2008. Etnografi Desain Penelitian Kualitatif Pendidikan dan Manajemen Pendidikan. Malang: Elang Mas.

Mastiono.2006. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif PTK R&D. Surakarta: Fairuz Media

Moleong, L. J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

4 Nana Sujana, 2005, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum Enterprenuership di Sekolah*, Jakarta : Sinar Baru Algensindo.

1 Parkay, Forrest W; Hass, Glen J; Anctil, Eric J. 2010. *Curriculum Leadership: Reading for Developing Quality Educational Programs*. (Ninth Edition). Boston: Pearson

Raka, I.I.D.G. 2008. *Pembangunan Karakter dan Pembangunan Bangsa: Menengok Kembali Peran Perguruan Tinggi*, Bandung: Majelis Guru Besar ITB.

4 Rohman, Muhammad. 2012. *Kurikulum Enterprenuership Berkarakter*. Jakarta:Prestasi Pustakarya.

PRELIMINARY RESEARCH ABOUT THE FORMULATION AND DEVELOPMENT OF DESIGN OF MONOLITHIC ENTREPRENEURSHIP CURRICULUM

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

media.neliti.com

Internet Source

5%

2

repository.upi.edu

Internet Source

4%

3

monitoringevaluation.wordpress.com

Internet Source

3%

4

aquuhlizha.blogspot.com

Internet Source

3%

5

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

2%

6

id.scribd.com

Internet Source

1%

7

Tiara Adi Pratiwi. "PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS KEARIFAN LOKAL TEMA KEGEMARANKU SUBTEMA GEMAR BEROLAHRAGA & GEMAR BERNYANYI DAN MENARI DI KELAS I SDN

1%

UTAMA 1 TARAKAN", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2016

Publication

8

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

1%

9

journal.unnes.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On